



Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]

Irwan Irwan*, Zaky Farid Luthfi, Atri Walidi

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof.Dr.Hamka, Air Tawar, Padang, Indonesia

This study aims to measure the effectiveness of the use of assessment learning media based on online games which is Kahoot to improve student learning outcomes. This study uses a quantitative approach with the quasi experiment method. The number of samples in each group is 30 people. The results shows that Kahoot can be an alternative interactive learning media in higher education because it is proven to significantly improve student learning outcomes with $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ that means there are differences between control and experiment class which is mean of experiment class ($SD = 13.33$, $SD = 3.30$) is higher than control class ($M = 10.50$, $SD = 2.81$)

Keywords: Kahoot !, Instructional Media

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran asesmen berbasis permainan daring yaitu Kahoot guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Jumlah sampel pada masing-masing kelompok yaitu 30 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana rata rata kelas eksperimen ($M = 13.33$, $SD = 3.30$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($M = 10.50$, $SD = 2.81$).

Keywords: Kahoot!, Media Pembelajaran

OPEN ACCESS

ISSN 2548 2254 (online)

ISSN 2089 3833 (print)

*Correspondence:

Irwan Irwan
irwanhamdi@fis.unp.ac.id

Received: 2019-01-16

Accepted: 2019-02-20

Published: 2019-02-28

Citation:

Irwan I, Luthfi ZF and Walidi A (2019)
Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
[Effectiveness of Using Kahoot! to
Improve Student Learning
Outcomes]. . 8:1.
doi: 10.21070/pedagogia.v8i1.1866

PENDAHULUAN

Kebutuhan teknologi informasi di zaman globalisasi ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang vital. Penguasaan teknologi informasi sudah menjadi “gaya hidup” bagi sebagian besar masyarakat terutama para pemuda. Seiring dengan tatanan dunia yang sudah beralih dari ranah konvensional menjadi ranah digital, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke dunia pendidikan. Bagi seorang pendidik, penguasaan dan pengetahuan teknologi (technological knowledge) merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sementara bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berfikir dan penguasaan Ilmu Pengetahuan dan teknologi.[ni1] Hal ini disebabkan oleh teknologi memberi ruang untuk mengakses informasi tanpa batas. Misalnya dari riset yang dilakukan oleh Alan-tis dan Cheema yang menggunakan media berupa audience response system dalam pembelajaran kedokteran memberi ruang kepada siswa untuk mengakses segala sumber bacaan dengan cepat sehingga menunjang proses dan hasil belajar yang meningkat sekitar 10% dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut menurut [Cheema \(2015\)](#). Perkembangan media pembelajaran di Perguruan Tinggi perlahan diikuti oleh inovasi-inovasi yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian tentang inovasi pembelajaran menarik untuk dilakukan. Selain itu, media pembelajaran [ni2] yang baik adalah media yang mendorong siswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran menurut [Angraini \(2017\)](#).

Penelitian mengenai inovasi pembelajaran penting dan menarik untuk dilakukan dikarenakan dua faktor yang mendasarinya. Pertama, pembelajaran abad 21 dicirikan dengan adanya sistem komputasi yang menyebabkan pergeseran paradigma menuju meta knowledge menurut [Kereluik et al. \(2014\)](#). Artinya siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari proses pembelajaran itu namun mampu memahami hakikat dari pengetahuan itu sendiri. Proses ini menjadikan siswa lebih mandiri, kritis dan kolaboratif dalam pemecahan masalah yang ada di kelas. Kedua, masuknya era digital yang melibatkan segala proses kehidupan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar menurut [Bennett \(2008\)](#). Survei yang dilakukan oleh Wang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital interaktif meningkatkan minat siswa sebesar 80% menurut [Wang \(2015\)](#). Survei ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital manumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar siswa.

Untuk menjawab tantangan pembelajaran berbasis digital maka diperlukan sebuah media belajar berbasis digital yang dapat meningkatkan performa belajar siswa. Media belajar berbasis multimedia yang menarik dari audio maupun visualnya. Selain audio dan visual yang merangsang panca indra siswa, media belajar tersebut juga harus bersifat interaktif yang mengedepankan kerjasama, komunikasi dan interaksi antar siswa sehingga pembelajaran lebih powerful. Salah satu [ni4] media belajar yang dapat mengkoordinir hal tersebut adalah lewat games khususnya games yang memiliki karakteristik menumbuhkan motivasi dalam belajar yaitu challenges (tantangan), fantasy (khayalan), dan curiosity (keingintahuan) menurut [Malone \(1981\)](#).

Hasil belajar dengan menggunakan media berbasis game online pada mata pelajaran perancangan beton terbukti setara dengan metode tradisional dengan keunggulan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif menurut [Holzinger \(2007\)](#). Selain itu penggunaan game juga menumbuhkan karakter siswa menurut [Irwan \(2018\)](#). Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu tolak ukur yang membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada pelajaran. Proses belajar yang menyenangkan yang didapat dari games dapat meningkatkan efek positif karena menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa menurut [Virvou et al. \(2005\)](#).

Kahoot adalah permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar sebagaimana yang telah dipaparkan. Penelitian mengenai penggunaan Kahoot pada pembelajaran diantaranya dilakukan oleh Wang. Beliau menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakannya berulang kali selama lima bulan. Selain itu penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar menurut [Nokham \(2017\)](#). Penelitian ini berangkat dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Huseyin Bicen dan Senay Kocakayun tahun 2017 yang membuktikan bahwa Kahoot! merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran menurut [Kocakoyun \(2017\)](#). Selain itu penelitian tentang kahoot! juga dilakukan oleh Fitri Romiyarti dan Anisa Yunita Sari yang menyatakan bahwa Kahoot! dapat meningkatkan tingkat emosional siswa menurut [Sari \(2017\)](#). Dengan demikian, berbeda dengan penelitian yang telah ada, posisi penelitian ini yaitu pada efektivitas Kahoot! pada pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti membagi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menurut [Fraenkel et al. \(2011\)](#). Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dengan tema di Universitas Negeri Padang. Jumlah sampel pada masing-masing kelompok yaitu 30 orang. [ni1] Instrumen yang digunakan adalah tes, yaitu pre test dan post test. Tes berguna untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Analisis yang digunakan adalah uji Livane, yaitu menguji perbedaan signifikansi rata-rata dua variable.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kahoot!

Kahoot! merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dalam artikelnya, Rofi-yarti menyatakan bahwa Kahoot! awalnya merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan Maret 2013 oleh [Sari](#)

(2017). Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, Kahoot! dilempar ke publik dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun terutama para pendidik dan peserta didik dengan prasyarat adanya koneksi internet. Kahoot! menyediakan 2 laman yang berbeda untuk penggunaannya. Pendidik yang akan memberikan asesmen dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sementara peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>.

Melalui laman <https://Kahoot.com/>, pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya pendaftaran (sign-up), masuk ke laman pribadi (log-in), memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur maka pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan berikut jawaban, durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk tiap jawaban yang benar. Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disimpan, diubah, dihapus, ditambahkan serta digunakan dalam proses asesmen secara berulang tanpa ada batasan penggunaan. Setiap kelompok pertanyaan memiliki PIN yang nantinya akan dimasukkan oleh peserta didik saat asesmen dilakukan. Setelah permainan selesai maka Kahoot! otomatis menampilkan skor untuk semua peserta yang dapat diunduh dan disimpan secara pribadi.

Peserta didik yang mengakses <https://Kahoot.it/> baik melalui telepon genggam atau komputer pribadi akan menampilkan laman yang berbeda dengan pendidik. Dimana tampilan di layar peserta didik adalah permintaan memasukkan "game pin", dan "nick name". Game PIN adalah semacam kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik dan nick name merupakan nama tiap-tiap peserta yang akan ikut asesmen melalui media Kahoot!. Dengan mengisi kedua kolom diatas maka peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta asesmen secara otomatis. Setelah itu peserta didik cukup menjawab tiap-tiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer pendidik melalui gadget masing-masing dapat dilihat di **Gambar 1**

[Figure 1 about here.]

Sisi paling menarik saat pelaksanaan Kahoot! yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, layar komputer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban salah dan skor tiap-tiap peserta sehingga peserta didik dapat mengetahui salah atau benar jawaban yang diberikan dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikutnya. Kahoot! merupakan inovasi bidang teknologi yang edukatif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dapat dilihat di **Gambar 2**

[Figure 2 about here.]

REFERENSI

- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *J. Moral Civ. Educ* 1, 14–24
- Bennett, W. L. (2008). *Civic life online: Learning how digital media can engage youth* (Mit Press)
- Cheema, E. A. B. S. (2015). Effect of audience response system technology on learning outcomes in health students and professionals: an updated systematic review. *Int. J. Evid. Based. Healthc* 13, 3–8

A. Hasil

Pada hasil pretest kelas control dan kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan hal ini seperti ditunjukkan **Tabel 1** dibawah ini :

[Table 1 about here.]

Hasil uji pada kelas kontrol ($M=8.067$, $SD=1.982$) dan kelas eksperimen ($SD=7.200$, $SD=1.919$) tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan $F(1,58) = 0.091$, $p > 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang setara saat sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan Kahoot. Setelah dilakukan pertemuan selama dua minggu kelas eksperimen menggunakan Kahoot sebagai salah media belajar. Hasil belajar kedua kelompok ini pun menunjukkan perbedaan sebagaimana ditunjukkan **Tabel 2** dibawah ini:

[Table 2 about here.]

Sementara itu hasil uji pre test antara kelas kontrol ($M=10.50$, $SD=2.81$) dengan kelas eksperimen ($SD=13.33$, $SD=3.30$) menunjukkan perbedaan yang signifikan $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dalam proses belajar terbukti efektif dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengukuran hasil belajar, kelas eksperimen (kelas yang menggunakan Kahoot) mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi ($M=13.33$, $SD=3.30$) dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan Kahoot). Uji Levene dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini bermakna media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat. Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami tujukan kepada Universitas Negeri Padang khususnya pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) yang mendanai kegiatan penelitian sampai artikel ini ditulis. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian ini.

- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., and Hyun, H. H. (2011). *How to design and evaluate research in education* (New York: McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages)
- Holzinger, M. E. A. (2007). Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering. *Comput. Educ* 49, 873–890
- Irwan, A. W. I. (2018). Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta. *J. Moral Civ. Educ* 2, 92–101

- Kereluik, K., Mishra, P., Fahne, C., and Terry, L. (2014). What Knowledge Is of Most Worth: Teacher Knowledge for 21 St Century Learning Abstract., *J. Digit. Learn. Teach. Educ* 29, 127–140
- Kocakoyun, H. B. S. (2017). Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification., *World J. Educ. Technol. Curr. Issues* 9, 18–23
- Malone, T. W. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction., *Cogn. Sci* 4, 333–369
- Nokham, Y. C. R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system., *Econ. Sustain. Growth, ICDAMT* , 178–182
- Sari, F. R. A. Y. (2017). Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform 'Kahoot!' dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak., *PEDAGOGI* 3
- Virvou, M., Katsionis, G., and Manos, K. (2005). Combining software games with education: Evaluation of its educational effectiveness., *J. Educ. Technol. Soc* 8
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system., *Comput. Educ* 82, 217–227

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2019 Irwan, Luthfi and Walidi. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

LIST OF TABLES

1 Hasil Pretest 100

2 Hasil Post-test 101

TABEL 1 | Hasil Pretest

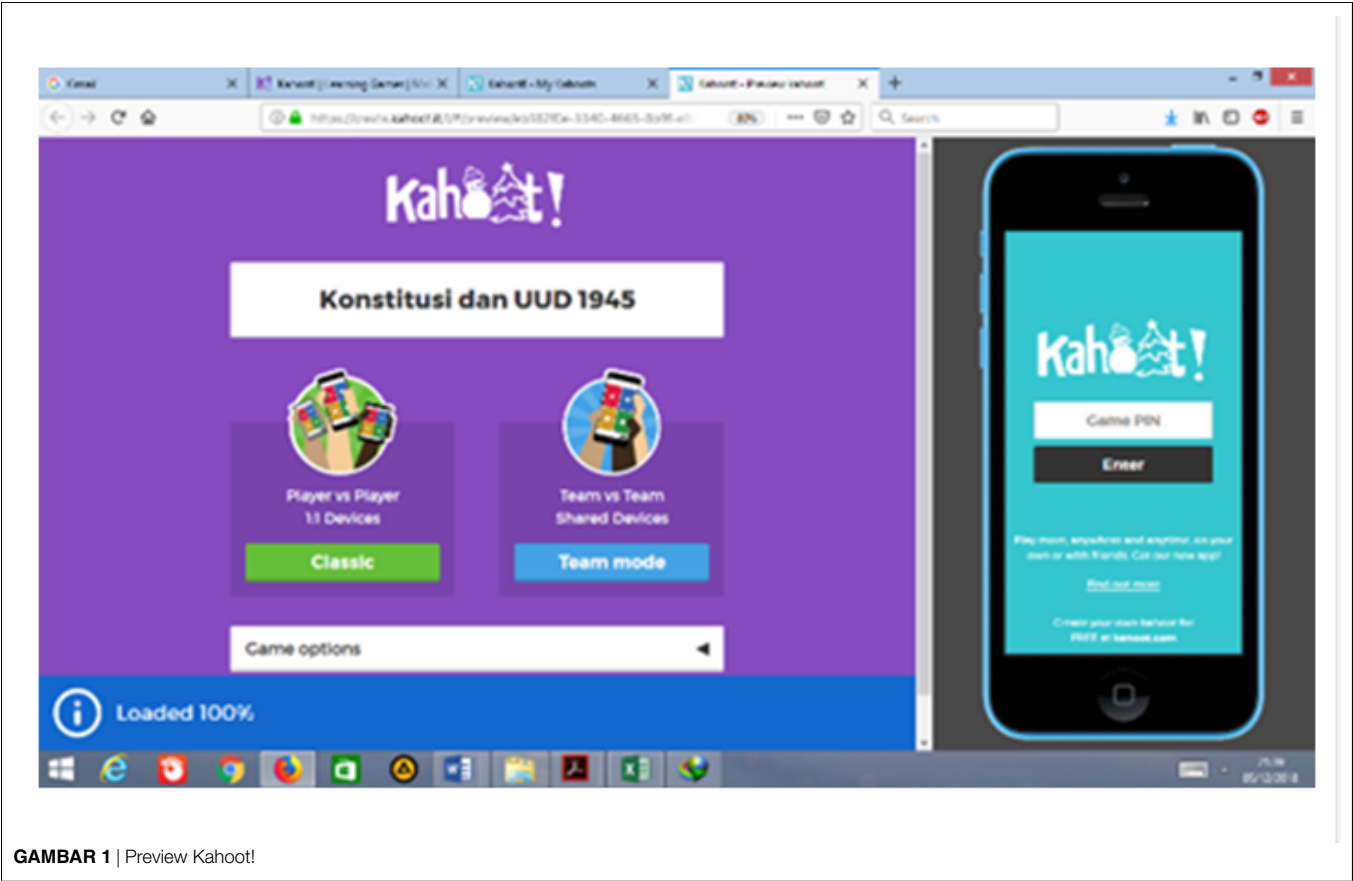
Grup	Pretest	
	Rata-rata	Standar Deviasi
Kontrol	8.067	1.982
Eksperimen	7.200	1.919

TABEL 2 | Hasil Post-test

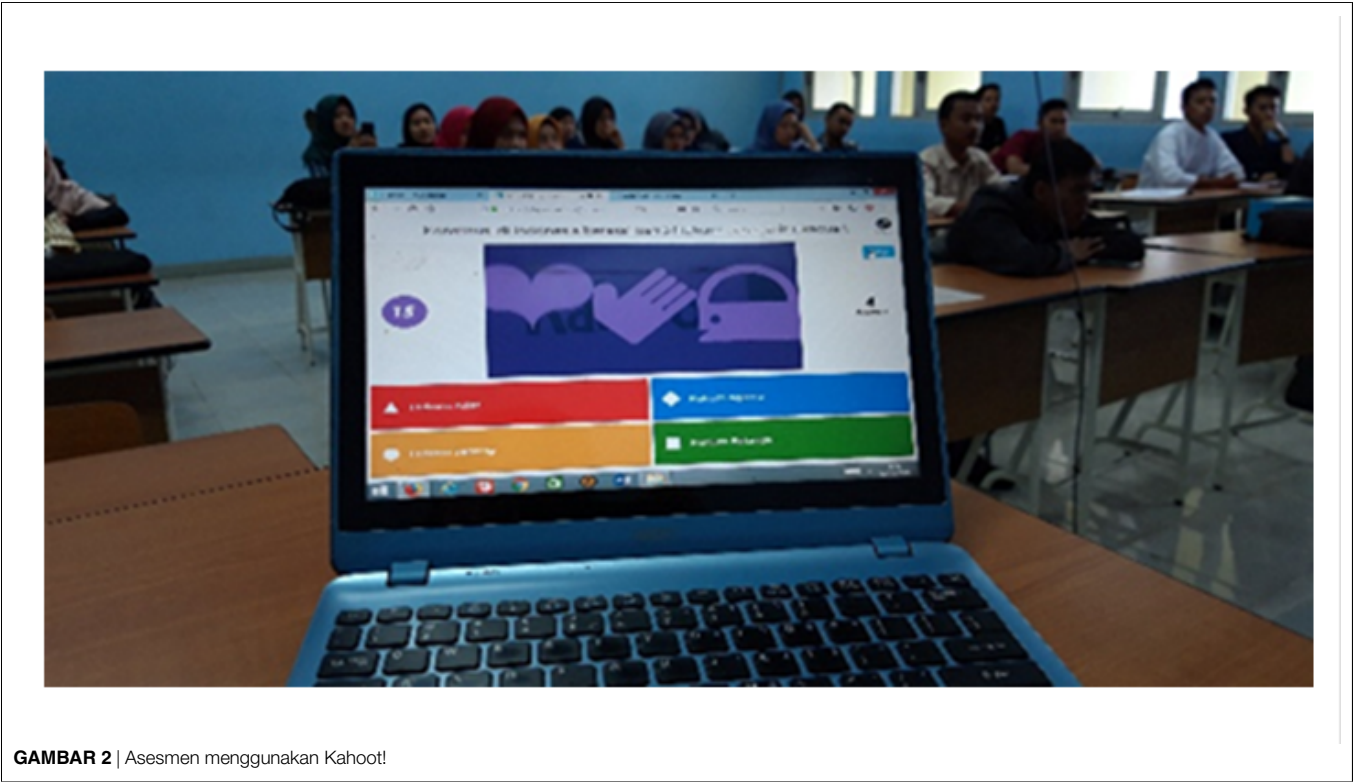
Grup	Posttest	
	Rata-rata	Standar Deviasi
Kontrol	10.50	2.81
Eksperimen	13.33	3.30

LIST OF FIGURES

1	Preview Kahoot!	103
2	Asesmen menggunakan Kahoot!	104



GAMBAR 1 | Preview Kahoot!



GAMBAR 2 | Asesmen menggunakan Kahoot!